

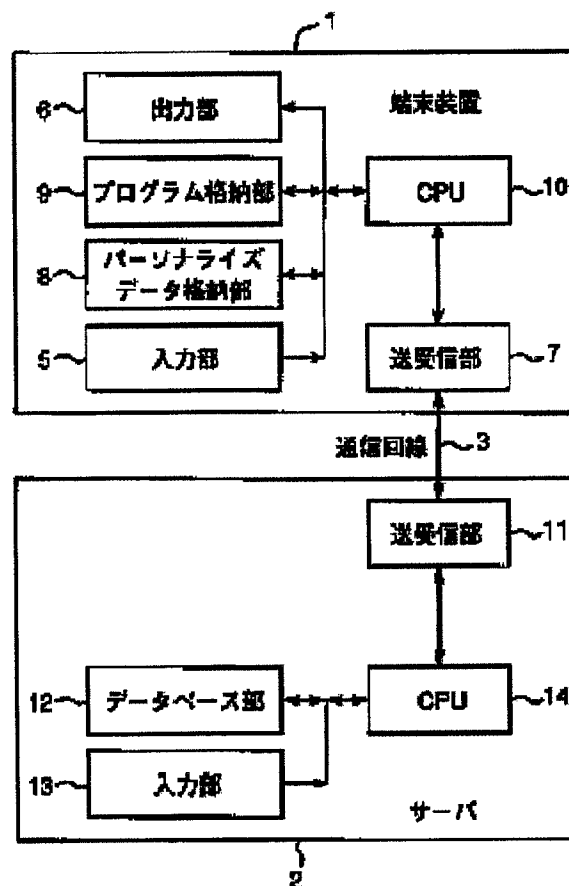
PERSONALIZED DATA SETTING DEVICE

Publication number: JP2000215253
Publication date: 2000-08-04
Inventor: ANNO MUNETAKA
Applicant: SHARP KK
Classification:
 - international: G06F19/00; G06F19/00; (IPC1-7): G06F19/00
 - european:
Application number: JP19990014260 19990122
Priority number(s): JP19990014260 19990122

Report a data error here

Abstract of JP2000215253

PROBLEM TO BE SOLVED: To efficiently set personalized data. **SOLUTION:** Terminal equipment 1 is connected to a server 2 by a communication line 3. A data base part 12 to which personalized data are registered is installed in the server 2. When personal data are inputted from the input part 5 of terminal equipment 1, a transmission/reception part 7 transmits them to the server 2 and the transmission of personalized data is requested. When the transmission/reception part 11 of the server 2 receives personal data, a CPU 14 retrieves pertinent personalized data from the data base part 12 and they are transmitted to a terminal equipment 1-side from the transmission/reception part 11. Then, data are stored in the personalized data storage part 8 of terminal equipment 1. Thus, the data base part 12 of large capacity, in which multiple pieces of personalized data are registered, is not necessary to be installed on the terminal equipment 1-side (general-purpose unit-side) and terminal equipment 1 can be miniaturized and lightened. Thus, the cost can be reduced.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2000-215253

(P2000-215253A)

(43) 公開日 平成12年8月4日(2000.8.4)

(51) Int.Cl.⁷

G 0 6 F 19/00

識別記号

F I

C 0 6 F 15/44

テーマコード(参考)

審査請求 未請求 請求項の数3 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願平11-14260

(22) 出願日 平成11年1月22日(1999.1.22)

(71) 出願人 000003049

シャープ株式会社

大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号

(72) 発明者 安納 宗孝

大阪府大阪市阿倍野区長池町22番22号

シャープ株式会社内

(74) 代理人 100062144

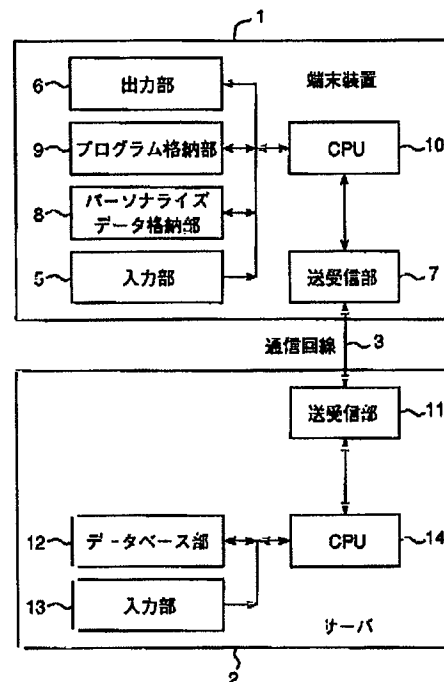
弁理士 青山 葆 (外1名)

(54) 【発明の名称】 パーソナライズデータ設定装置

(57) 【要約】

【課題】 効率的なパーソナライズデータの設定を行う。

【解決手段】 端末装置1とサーバ2とは通信回線3で接続されている。サーバ2に、パーソナライズデータが登録されるデータベース部12を設ける。そして、端末装置1の入力部5からパーソナルデータを入力すると、送受信部7によってサーバ2に送信されてパーソナライズデータの送信が要求される。サーバ2の送受信部11によってパーソナルデータが受信されると、CPU14によって、データベース部12から該等するパーソナライズデータが検索されて、送受信部11から端末装置1側に送信される。そして、端末装置1のパーソナライズデータ格納部8に格納される。その結果、多数のパーソナライズデータを登録しておく大容量のデータベース部12を端末装置1側(汎用機器側)に設ける必要がなく、端末装置1の小型軽量化とコストダウンを図ることができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 プログラムを記憶した第1記憶手段と、上記第1記憶手段のプログラムに基づく出力情報が記憶される書き換え可能な第2記憶手段と、複数のパーソナライズデータが格納された外部記憶手段と、上記外部記憶手段へのアクセス処理を行うアクセス手段と、上記アクセス手段を制御してパーソナライズデータを得、得られたパーソナライズデータを上記出力情報の一つとして上記第2記憶手段に記憶するパーソナライズデータ取得手段と、上記第1記憶手段に記憶されたプログラムを実行して、上記第2記憶手段に記憶された出力情報を上記パーソナライズデータに基づいて出力するプログラム実行手段を備えて、上記外部記憶手段は、上記パーソナライズデータ取得手段およびプログラム実行手段の制御外にあることを特徴とするパーソナライズデータ設定装置。

【請求項2】 請求項1に記載のパーソナライズデータ設定装置において、上記外部記憶手段は、通信回線に接続されたサーバに搭載されており、上記アクセス手段は、上記通信回線に接続されており、この通信回線を介して上記サーバと通信を行う通信機能を有していることを特徴とするパーソナライズデータ設定装置。

【請求項3】 請求項1に記載のパーソナライズデータ設定装置において、上記外部記憶手段に対するアクセス回数をカウントするカウント手段と、上記カウント手段によるカウント値が所定数を越えたか否かを検出する検出手段と、上記検出手段による検出結果に基づいて、上記カウント値が上記所定数を越えたアクセス手段へのパーソナライズデータの送出を禁止するデータ送出禁止手段を備えたことを特徴とするパーソナライズデータ設定装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 この発明は、使用者が予め特定されていない汎用機器に対するパーソナライズデータの設定を行うパーソナライズデータ設定装置に関する。

【0002】

【従来の技術】 従来、使用者が予め特定されていない汎用機器に対してパーソナライズデータを設定するものとして、例えば、特開平10-78792号公報に記載されているようなゲームシステムがある。ゲーム空間上のキャラクタとゲームプレーヤとが擬似的にコミュニケーションを取るようなゲームでは、予めゲームプレーヤによって登録されたゲームプレーヤの名前が恰も上記キヤ

ラクタによって呼ばれたように音声によって出力するようにしている。そして、上記ゲームシステムにおいては、上述のようなキャラクタとゲームプレーヤとが擬似的にコミュニケーションを取るゲームにおける音声データの記録媒体の消費容量削減と出力音声の変更とを可能にするために、以下のようにしている。

【0003】 すなわち、全文字の音声データをメモリに登録しておく。そして、ゲームプレーヤが名前の文字列 た、 ろ、 う を入力すると、各文字 た、 ろ、 う の音声データが読み出され、ゲームプレーヤが指定した強さ、ピッチおよび速度にパラメータ値を変更して、各音声データをクロスフェード処理してバッファに格納しておく。そして、ゲーム空間上のキャラクタにゲームプレーヤの名前を発声させる場合には、上記バッファから読み出した音声データに基づいてゲームプレーヤの名前 たろう を発声するのである。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、上記ゲームシステムには以下のような問題がある。すなわち、ゲームプレーヤによってパーソナライズデータとして実際に選択されるか否かは分からないが、選択される可能性のある全ての文字(例えば日本語文字とアルファベットと数字と記号等)の音声データと各文字を発声しているキャラクタの画像データとを用意しておく必要があり、膨大な情報を登録しておく必要がある。そのために、大きなパーソナライズデータ登録用のメモリを必要とし、装置の大型化やコストアップに繋がるという問題がある。

【0005】 そこで、この発明の目的は、使用者が予め特定されない汎用機器におけるパーソナライズデータの記憶容量を少なくし、上記汎用機器の小型軽量化および低コスト化を可能にするパーソナライズデータ設定装置を提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】 上記目的を達成するため、請求項1に係る発明のパーソナライズデータ設定装置は、プログラムを記憶した第1記憶手段と、上記第1記憶手段のプログラムに基づく出力情報が記憶される書き換え可能な第2記憶手段と、複数のパーソナライズデータが格納された外部記憶手段と、上記外部記憶手段へのアクセス処理を行うアクセス手段と、上記アクセス手段を制御してパーソナライズデータを得、この得られたパーソナライズデータを上記出力情報の一つとして上記第2記憶手段に記憶するパーソナライズデータ取得手段と、上記第1記憶手段に記憶されたプログラムを実行して、上記第2記憶手段に記憶された出力情報を上記パーソナライズデータに基づいて出力するプログラム実行手段を備えて、上記外部記憶手段は上記パーソナライズデータ取得手段およびプログラム実行手段の制御外にあることを特徴としている。

【0007】上記構成によれば、パーソナライズデータ取得手段による制御に基づいて、外部に設けられた外部記憶手段に対するアクセス処理が行われて該当するパーソナライズデータが得られ、第2記憶手段に記憶されて使用される。こうして、使用者が予め特定されない汎用機器側に多数のパーソナライズデータを登録することなくパーソナライズデータが設定され、上記汎用機器の小型軽量化が図られ、コストの軽減が図られる。

【0008】また、請求項2に係る発明は、請求項1に係る発明のパーソナライズデータ設定装置において、上記外部記憶手段は通信回線に接続されたサーバに搭載されており、上記アクセス手段は、上記通信回線に接続されており、この通信回線を介して上記サーバと通信を行う通信機能を有していることを特徴としている。

【0009】上記構成によれば、不特定の使用者によってパーソナライズデータとして選択される可能性のある情報を予め集めて上記通信回線に接続される総ての汎用機器に登録しておく必要がなく、上記汎用機器の携帯性が頗る向上される。

【0010】また、請求項3に係る発明は、請求項1に係る発明のパーソナライズデータ設定装置において、上記外部記憶手段に対するアクセス回数をカウントするカウント手段と、上記カウント手段によるカウント値が所定数を越えたか否かを検出する検出手段と、上記検出手段による検出結果に基づいて、上記カウント値が上記所定数を越えたアクセス手段へのパーソナライズデータの送出を禁止するデータ送出禁止手段を備えたことを特徴としている。

【0011】上記構成によれば、同一のプログラムに基づく上記外部記憶手段に対するアクセス回数が所定数を越えると、アクセス元に対するパーソナライズデータの送出が禁止されるため、不正なパーソナライズデータの読み出しが防止される。

【0012】

【発明の実施の形態】以下、この発明を図示の実施の形態により詳細に説明する。

<第1実施の形態>図1は、本実施の形態のパーソナライズデータ設定装置におけるブロック図である。本実施の形態におけるパーソナライズデータ設定装置は、端末装置1、サーバ2および通信回線3の三つのハードウェアから構成されている。ここで、上記端末装置1は、使用者が個人で所有するものである。

【0013】上記端末装置1は、入力部5、出力部6、送受信部7、パーソナライズデータ格納部8、プログラム格納部9およびCPU(中央演算処理装置)10から構成される。上記入力部5は、パッドやキーボード等で構成されると共に、パーソナルデータが入力される。尚、本実施の形態における入力部5は、外部装置等からの上記入力を受けるための入力端子をも含む概念である。上記出力部6は、モニタやスピーカ等で構成されると共に、パ

ーソナライズデータを利用した出力情報が出力される。尚、本実施の形態における出力部6は、上記出力情報を外部装置等に出力するための出力端子をも含む概念である。

【0014】上記送受信部7は、上記通信回線3を介してサーバ2とのデータのやり取りを行う。上記パーソナライズデータ格納部8には、サーバ2から送信されてくるパーソナライズデータが格納される。上記プログラム格納部9には、サーバ2にパーソナライズデータを要求したり、パーソナライズデータ格納部8に格納されたパーソナライズデータを利用するプログラムが格納されている。上記CPU部10は、プログラム格納部9に格納されたプログラムに従って出力部6、送受信部7およびパーソナライズデータ格納部8を制御して、後に詳述するようなパーソナライズデータ設定処理動作を実行する。

【0015】上記サーバ2は、送受信部11、データベース部12、入力部13およびCPU14で構成される。上記送受信部11は、通信回線3を介して端末装置1とのデータのやり取りを行う。上記データベース部12には、使用者に提供すべきパーソナライズデータを含む多数のパーソナライズデータが格納される。上記入力部13からは、新たな追加データがデータベース部12に対して入力される。上記CPU14は、上記パーソナライズデータ設定処理動作時に、端末装置1からの要求によってデータベース部12から対応するパーソナライズデータを検索して送受信部11に送出する。

【0016】図2は、上記端末装置1のCPU10およびサーバ2のCPU14によって実行される上記パーソナライズデータ設定処理時のジョブフローチャートである。図2においては、左側には端末装置1側のジョブステップを示し、右側にはサーバ2側のジョブステップを示す。また、中央部に示した矢印は通信回線3を介した情報の送受信方向を示す。

【0017】先ず、ステップS1で、使用者によって、上記端末装置1の入力部5から、プログラム格納部9に格納されたプログラムに応じたパーソナルデータが入力される。ステップS2で、端末装置1のCPU10によって、上記入力部5から入力された、例えば文字列からなるパーソナルデータが送受信部7に送出される。そして、送受信部7に対して、通信回線3を介したサーバ2の送受信部11へのパーソナルデータの送信が指示される。こうして、端末装置1側からサーバ2側へのパーソナルデータに応じたパーソナライズデータの送信要求が行われる。尚、その際に、通信回線3の状況に応じて、要求をリビートしたり要求を先送りしたりできるようになっている。

【0018】ステップS3で、上記サーバ2の送受信部11によって、受信した端末装置1からのパーソナルデータがCPU14に送出される。そうすると、CPU14

によって、受け取ったパーソナルデータに対応するパーソナライズデータがデータベース部12から検索される。そして、得られたパーソナライズデータが送受信部11に送出される。ステップS4で、送受信部11によって、上記検索されたパーソナライズデータが端末装置1の送受信部7に送信される。その場合、データベース部12に該当するパーソナライズデータが登録されていない場合には、その旨を送受信部11,7を介して端末装置1のCPU10に伝えて、一旦端末装置1とサーバ2との接続を解除する。その後、入力部13からデータベース部12に対して該当するパーソナライズデータが追加され次第、当該パーソナライズデータがCPU14によって読み出されて、送受信部11,7を介して端末装置1のCPU10に送信される。

【0019】ステップS5で、上記端末装置1のCPU10によって、通信回線3および送受信部7を介して受信したパーソナライズデータがパーソナライズデータ格納部8に格納される。ステップS6で、CPU10によって、プログラム格納部9に格納されたプログラムが実行されるに際して、必要に応じてパーソナライズデータ格納部8に格納されたパーソナライズデータが読み出され、この読み出されたパーソナライズデータに基づく出力情報が出力部6から出力される。こうして、きめこまかなパーソナライズが行われる。そして、上記パーソナライズデータ設定処理動作を終了する。

【0020】尚、上記端末装置1の一例としては、コンシューマー用ゲーム機等があげられる。その場合における上記パーソナルデータの例としては、ゲーム空間上のキャラクタと使用者とが擬似的にコミュニケーションを取るようなゲームにおいて用いる使用者の名前、使用者のニックネームあるいは使用者の名前のイントネーション等があげられる。また、対応するパーソナライズデータの例としては、プログラム格納部9に格納されたゲームソフトウェア中に仮想的に登場する上記キャラクタの発声による音声データ、および、上記キャラクタが上述の音声データを発声する際に使用される口ばく画像の画像データ等があげられる。尚、データベース部12に対応するパーソナライズデータが登録されていない場合における上記該等パーソナライズデータの追加方法の一例として、上記キャラクタに代わる実在の人物による発声や機械による自動音声合成等がある。

【0021】上述のように、本実施の形態においては、パーソナライズデータ設定装置を端末装置1とサーバ2とで構成し、両者を通信回線3で接続している。そして、多数のパーソナライズデータを登録しておくデータベース部12をサーバ2側に設けている。そして、例えばコンシューマー用ゲーム機としての端末装置1の入力部5から、プログラム格納部9に格納されたゲームソフトウェアに応じたパーソナルデータとして例えば使用者の名前が入力され、送受信部7によって上記パーソナ

ルデータがサーバ2に送信されてパーソナライズデータの送信が要求される。

【0022】そして、上記サーバ2の送受信部11によって、このパーソナルデータが受信されると、CPU14によって、データベース部12から、該等するパーソナライズデータとして、例えば上記ゲームソフトウェア中のキャラクタによる使用者の名前の音声データおよび対応する口ばく画像の画像データが検索される。こうして得られたパーソナライズデータが送受信部11から端末装置1側に送信され、端末装置1側でパーソナライズデータ格納部8に格納される。そして、上記ゲームソフトウェアを実行する際に、必要に応じて出力部6から上記キャラクタによる使用者の名前の音声とそれに合わせた上記キャラクタの口ばく画像とが出力されるのである。

【0023】このように、本実施の形態においては、多数のパーソナライズデータを登録しておくための大容量のデータベース部12を端末装置1側(つまり、使用者が予め特定されない汎用機器)に設けおく必要がない。したがって、上記汎用機器の小型軽量化を図ることができ、コストの低減および携帯性の向上を図ることができる。

【0024】＜第2実施の形態＞図3は、本実施の形態におけるブロック図である。本実施の形態におけるパーソナライズデータ設定装置は、第1実施の形態におけるパーソナライズデータ設定装置に、サーバに対してパーソナライズデータの送信を要求した端末装置の履歴をサーバ側に記録する機能を追加したものである。図3において、本パーソナライズデータ設定装置は、端末装置21、サーバ22および通信回路23で構成される。

【0025】上記端末装置21は、図1に示す第1実施の形態の端末装置1と同様に、入力部25、出力部26、送受信部27、パーソナライズデータ格納部28、プログラム格納部29およびCPU30で構成されて、同様に動作する。サーバ22は、図1に示すサーバ2と同様に動作する送受信部31、データベース部32及び入力部33を有している。さらに、本実施の形態においては、端末装置21からのパーソナライズデータ送信要求履歴を記録する要求履歴格納部35を有している。

【0026】図4は、上記要求履歴格納部35の詳細な構成図を示す。要求履歴格納部35は、カウント部36および検出部37を有している。そして、上記カウント部36は、同一プログラムに基づくアクセス回数をカウントする。また、上記検出部37は、カウント部36によるカウント値が予め設定された所定値を越えたか否かを検出する。そして、同一プログラムに基づく上記所定回数を越えたアクセス回数を検出した場合には、CPU34に設けられた禁止部38へ検出信号を出力する。

【0027】上記CPU34の禁止部38は、要求履歴格納部35の検出部37からの上記アクセス回数が上記

所定回数を越えたことを意味する検出信号を受信すると、データベース部32から検出したパーソナライズデータの送受信部31への送出を禁止するのである。尚、その場合における同一プログラムに基づくアクセスか否かの判断は、例えばサーバ22への接続の際に、端末装置21側から各プログラムに割り振られた番号を送信するようにし、この番号毎に管理を行うことにより可能となる。

【0028】図5は、上記端末装置21のCPU30及びサーバ2のCPU34によって実行される上記パーソナライズデータ設定処理時のジョブフローチャートである。図5においては、左側には端末装置21側のジョブステップを示し、右側にはサーバ22側のジョブステップを示す。また、中央部に示した矢印は通信回線23を介した情報の送受信方向を示す。

【0029】先ず、ステップS11で、使用者によって、上記端末装置21の入力部25からプログラム格納部29に格納されたプログラムに応じたパーソナルデータが入力される。ステップS12で、引き続き上記プログラム(ゲームソフトウェア)に付属のシリアル番号が入力される。ステップS13で、端末装置21のCPU30によって、入力部25から入力されたパーソナルデータおよびシリアル番号が送受信部27を介してサーバ22側へ送信されて、パーソナルデータに応じたパーソナライズデータの送信要求が行われる。

【0030】ステップS14で、上記サーバ22のCPU34によって、端末装置21からのパーソナライズデータの送信要求が受信されると、要求履歴格納部35に端末装置21からのシリアル番号が送出される。そして、要求履歴格納部35のカウンタ部36によって、当該シリアル番号によるアクセス回数がカウントされる。ステップS15で、要求履歴格納部35の検出部37によって、カウンタ部36による当該シリアル番号に関するカウンタ値が参照され、カウンタ値が幾らか(つまり、何回目の要求か)が調べられる。ステップS16で、当該シリアル番号に関するカウンタ値(要求回数)が予め設定された所定値以下か否かが判定される。その結果、上記所定回数以下である場合にはステップS19に進む一方、上記所定回数を越えた場合にはステップS17に進む。

【0031】ステップS17で、上記検出部37によって、当該シリアル番号に関する要求回数が上記所定回数を越えたことがCPU34の禁止部38へ送出される。そうすると、CPU34によって、端末装置21のソフトウェアが不正に使用されたと判断されてデータベース部32に対する検索が行われず、端末装置21に対する該等パーソナライズデータの送信も行われない。その結果、ステップS18で、端末装置21側でのパーソナライズデータの利用は行われない。

【0032】一方、上記ステップS16においてカウンタ値(要求回数)が上記所定値以下であると判定されると、

ステップS19～ステップS22で、図2におけるステップS3～ステップS6と同様にして、受信したパーソナルデータに対応するパーソナライズデータが検索され、端末装置21側へ送信され、受信したパーソナライズデータがパーソナライズデータ格納部8に格納されて、プログラム格納部29に格納されたプログラムの実行時に利用される。そして、処理した内容が要求履歴格納部35に記録されて、上記パーソナライズデータ設定処理動作を終了する。

【0033】上述のように、本実施の形態においては、上記サーバ22側にカウンタ部36および検出部37を有する要求履歴格納部35を設ける一方、端末装置21側からパーソナライズデータの送信要求を行う場合には各プログラム(ゲームソフトウェア)に割り振られたシリアル番号を入力するようにしている。そして、サーバ22側では、端末装置21からアクセスがあるとシリアル番号毎にアクセス回数をカウンタ部36でカウントし、検出部37で上記カウンタ値が予め設定された所定値を越えたと判定するとCPU34の禁止部38にパーソナライズデータの返信禁止を指令するようにしている。したがって、端末装置21側でソフトウェアがコピー等によって不正に使用されることを防止できるのである。

【0034】尚、上記各実施の形態においては、上記アクセス手段を、通信回線3、23に接続される送受信部7、27で実現している。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、郵便システム等の人間が介在するシステム等であっても差し支えない。

【0035】

【発明の効果】以上より明らかなように、請求項1に係る発明のパーソナライズデータ設定装置は、使用者が予め特定されない汎用機器のパーソナライズデータ取得手段によって、アクセス手段を制御して当該パーソナライズデータ取得手段の制御外にある外部記憶手段から得たパーソナライズデータを第2記憶手段に記憶するので、多数のパーソナライズデータを登録しておくデータベースを上記汎用機器側に設ける必要がない。したがって、上記汎用機器の小型軽量化を図り、低コスト化を図ることができる。

【0036】また、請求項2に係る発明のパーソナライズデータ設定装置における上記外部記憶手段は、通信回線に接続されたサーバに搭載されており、上記アクセス手段は上記通信回線に接続されてこの通信回線を介して上記サーバと通信可能になっているので、不特定多数の利用者によってパーソナライズデータとして選択される可能性のある情報を予め集めて、上記通信回線に接続される総ての汎用機器に登録しておく必要がない。したがって、上記汎用機器の小型軽量化を図って、携帯性を大いに向上できる。

【0037】また、請求項3に係る発明のパーソナライズデータ設定装置は、上記外部記憶手段に対するアクセ

ス回数のカウント手段によるカウント値が所定数を越えたことを検出手段によって検出すると、データ送出禁止手段によって、上記アクセス手段への上記パーソナライズデータの送出を禁止するので、不正なパーソナライズデータの読み出しを防止できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 この発明のパーソナライズデータ設定装置におけるブロック図である。

【図2】 図1によるジョブフローチャートである。

【図3】 図1とは異なるパーソナライズデータ設定装置のブロック図である。

【図4】 図3における要求履歴格納部の詳細な構成図

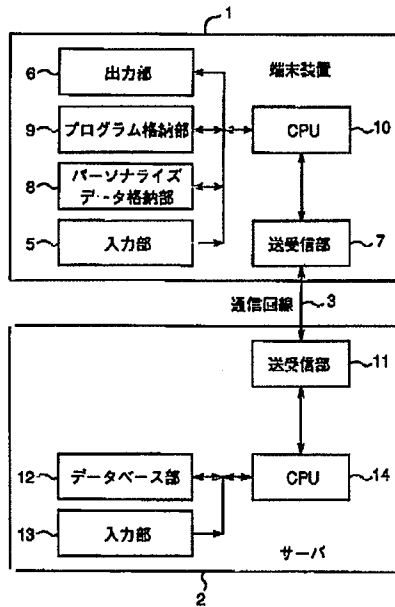
である。

【図5】 図3によるジョブフローチャートである。

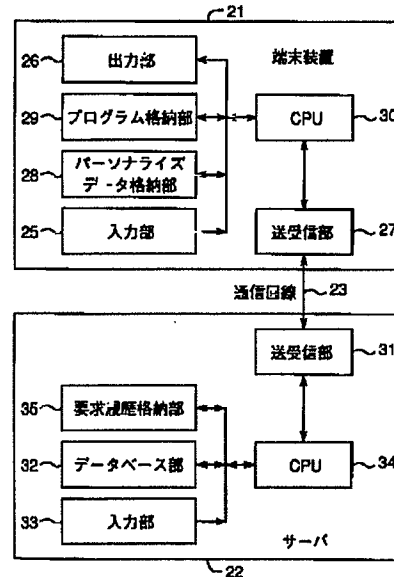
【符号の説明】

1, 21…端末装置、2, 22…サーバ、
3, 23…通信回線、5, 13, 25, 33…入力部、
6, 26…出力部、7, 11, 27, 31…送受信部、
8, 28…パーソナライズデータ格納部、9, 29…プログラム格納部、
10, 14, 30, 34…CPU、12, 32…データベース部、
35…要求履歴格納部、36…カウント部、
37…検出部、38…禁止部。

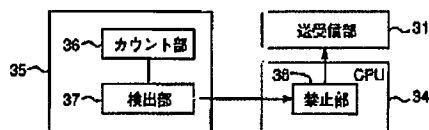
【図1】



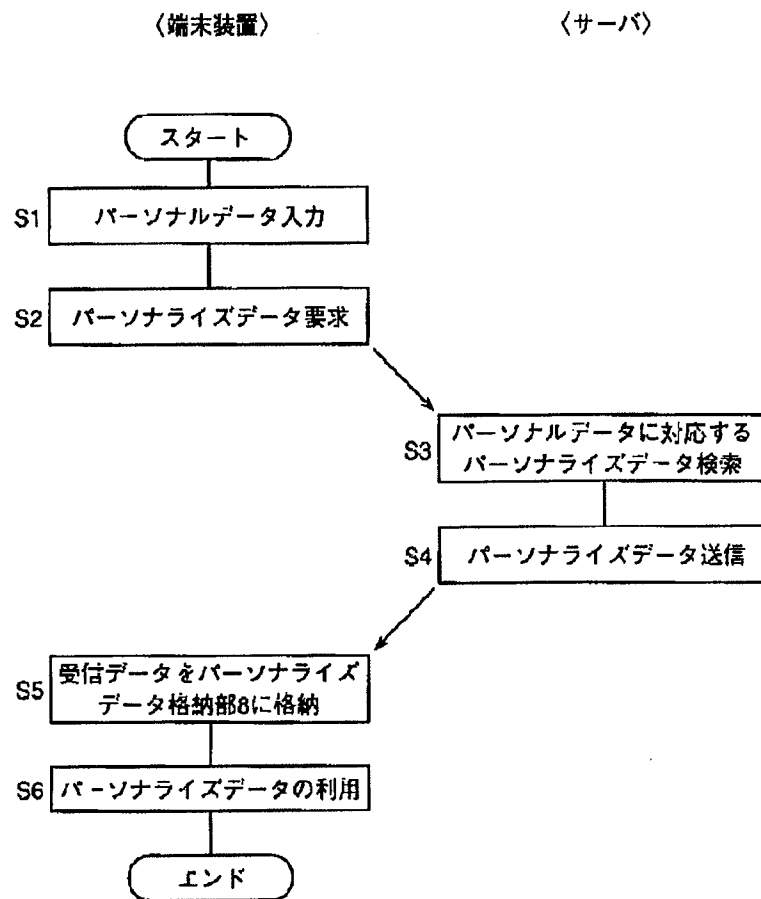
【図3】



【図4】



【図2】



【図5】

